

MÓVIL INTEMPOR PERPE

Fecha de recepción: 29 de marzo de 2018

Fecha de aceptación: 20 de agosto de 2018

Sugerencia de citación: Sánchez, Isabella. 2020. Móvil intemporalmente
perpetuo. *La Tadeo Dearte* 6(6), 56-71. doi: 10.21789/24223158.1426

TIMELESS AND PERPETUAL MOBILE

ISABELLA SÁNCHEZ*

ALMEMENTE TUO

* Maestra en artes visuales con énfasis audiovisual de la Pontificia Universidad Javeriana

<https://orcid.org/0000-0001-7268-8121>

bella.isza@gmail.com

EL PRESENTE artículo analiza una tendencia visual que empezó a tomar fuerza desde el año 2012 a través de la plataforma de Internet Tumblr: el GIF. A lo largo del artículo se establece un posible origen de varios principios del GIF por medio de artefactos como el zoótropo y el taumatropo, que fueron y siguen siendo pequeños juegos que funcionaban mediante un movimiento manual. Con la llegada de Internet dichos mecanismos manuales se digitalizaron. El GIF es un formato visual cuyo movimiento es cíclico, como ocurre, de manera similar, con los artefactos mencionados. Sin embargo, el contenido del GIF es muy amplio, por lo tanto, ha sido necesario recurrir a una serie de clasificaciones de este formato.

RESUMEN

A B S T R A C T

THE PRESENT article it's a proposal to analyze a visual trend, the GIF. It began to take force from the year 2012 all over the internet platform Tumblr. Throughout the article its established a possible origin of the various principles of the GIF. This is achieved by artifacts such as zoetrope and thaumatrope. These were and remain as small games that worked by manual movement. With the advent of the internet these manual mechanisms were digitalized. The GIF is a visual format where movement is cyclical. This happens in a similar way with the mentioned artifacts. The content of the GIF is very broad, therefore, I have resorted to a series of three classifications for this format.

GIF GIF

CÍCLICO CYCLIC

PERPETUO
PERPETUAL

FRAME
FOTOGRAMA

LO —IM—POSIBLE

LA SIGLA GIF (del inglés *Graphics Interchange Format*) se trata de un formato de archivo que permite almacenar imágenes en movimiento —mas no sonido—, a una baja resolución, y contiene una reducida paleta de colores; ya que el archivo está destinado a exponerse en Internet, el máximo de píxeles para que el GIF sea mostrado en la web es de 500. Si lo describimos desde lo que vemos, es decir, de una manera netamente visual, el GIF es un cuadrilátero lleno de imágenes en movimiento. Aunque el formato del GIF fue creado en 1987 por la empresa CompuServe, fue hasta el año 2012 donde tuvo un alto uso en la red social Tumblr. Es importante destacar que esta plataforma está catalogada como un *microblogging*,¹ esto quiere decir que todos los archivos alojados deben ser breves; el GIF responde a esta condición.

La duración de reproducción de los GIF, por ser cíclica, puede volverse infinita. El movimiento perpetuo que se produce en el GIF no es nuevo, pues en el siglo XIX se dio origen a la construcción de juguetes ópticos tales como el zoótropo y el taumatropo, hechos a partir de ilustraciones que, al correr constantemente en el girar del tambor, producen una sensación de movimiento parecida a la del cine. Dichos artefactos se fabrican de manera manual, por lo tanto, el soporte de estas ilustraciones es el papel. Del mismo modo, el movimiento para según el antojo o la resistencia de quien los usa. El GIF, a diferencia del zoótropo y del taumatropo, cuenta con una duración y repetición automáticas.

Estas dos características que definen los GIF (duración y repetición) los hacen comparables con dos máquinas imaginarias. La primera característica, la «duración continua», puede hacer referencia a la «máquina de movimiento perpetuo». Esta máquina ideal, imposible de alcanzar, alentó la búsqueda de «un dispositivo que pudiera poner en movimiento las máquinas sin utilizar ni la fuerza muscular de los hombres y los animales, ni la fuerza del viento y el agua cayente» (Brodianski 1860). El principio que orienta la búsqueda implica que para que haya movimiento perpetuo se requiere de una técnica que, a partir de una fuerza determinada, genere una

energía y esta se pueda sostener por sí misma. Bajo el paradigma de la física moderna, este ideal se basa en el principio de la conservación de la energía, según el cual toda la energía del universo está en constante flujo pero no hay una variación de ella. Tomemos como ejemplo al niño que toma impulso para columpiarse en el parque: para que haya un movimiento perpetuo en el columpio bastaría con el primer empujón que alguien le diera al niño sobre el columpio. El empujón es la fuerza necesaria para que haya un flujo constante de energía en el columpio, por lo tanto, el niño no tendría que hacer esfuerzo alguno por seguir balanceándose.

No obstante, la física termodinámica, en su segunda ley,² nos dice que el flujo de energía dentro del sistema en el que se encuentra el empuje (balanceo y regreso) tiene una dirección; esa dirección es irreversible. Volvamos al columpio y supongamos que para que el niño se balancee se necesita de una transferencia de calor, el empujón de quien lo ejerce es la fuerza requerida para transferir el calor de quien impulsa al niño, la dirección en la que se transfiere la energía es del impulsador al niño y no al revés. Es así que la segunda ley de la termodinámica prohíbe la existencia de estas máquinas de movimiento perpetuo, porque no puede haber un flujo de energía en dirección circular sino lineal.

La segunda máquina, que sugiere, en este caso, la característica de «repetición secuencial» del GIF, es «la máquina del tiempo». En el prólogo que hace Joaquim Sala-Sanahuja, del libro *La cámara lúcida*, de Roland Barthes, explica que el sentimiento de nostalgia que trae consigo una foto está impregnado de un tiempo congelado e interrumpido. Pero, aun así, la foto nos da más información de la quietud en la que vive: «La fotografía es la momificación del referente. El referente se encuentra ahí, pero en un tiempo que no le es propio [...] el referente rasga con la contundencia de lo espectral la continuidad del tiempo» (Sala-Sanahuja 2010, 20). La fotografía trasciende su propio tiempo para viajar al presente de la persona que la está viendo. Por lo tanto, la fotografía es comparable con una «máquina del tiempo». Esta máquina del tiempo permite recrear una historia, ya que:

El proceso fotográfico (registro y revelación) metaforiza, y en muchos casos, el proceso de la escritura. Como si fuera por la propia química o alquimia, que uno pasa de un orden a otro: como si la escritura, al condensar los dos tiempos de la operación fotográfica, y conservar sobre todo los rastros que conducen de uno a otro, se transformara ella también en una foto-grafía (Bellour 2009, 71).

La foto es una desviación de la mirada, el «punctum» como lo llama Barthes, es el detalle que hace que surja un interés. Ese «punctum» o «pinchazo» es lo que hace que, a partir del detalle, recorramos la foto y no necesariamente creamos una historia, pero sí podemos saber con precisión el contexto del que ha emergido la imagen. Tenemos un registro, un rastro, de lo que esa foto nos da como información, es por ello que la sensación de recuerdo es tan estrecha en la foto, que «la foto detiene el tiempo y mata lo que ella ve» (Bellour 2009, 81).

El necesario desgaste de los materiales de una máquina de movimiento perpetuo y la desintegración del papel fotográfico hace imposible la materialización de estas dos máquinas. El GIF, por su parte, al surgir en un medio digital, carece de «vida útil», pues no es proclive a la corrupción de sus materiales pese a que el GIF pueda ser cerrado, bloqueado o detenido, su «corpus» es sólo una instancia replicable en la amplitud de la Red. Ahora bien, una característica esencial del GIF es el movimiento. Determinar la naturaleza propia de este (el movimiento), nos obliga a analizar de qué manera es entendido en los medios de las imágenes, como lo son el cine y la fotografía.

La cámara fotográfica permite enfocar la imagen que el fotógrafo quiere ver y analizar. En dos ocasiones se ha intentado capturar el rastro del movimiento en la fotografía: «Una primera vez con Muybridge, Mare etc., por un celo científico, para descomponerlo. Una segunda vez, y después de ellos, pero con un fin artístico, para componerlo: es toda una aventura de los hermanos Bragaglia y de su foto dinamismo [...] una imagen movida» (auna 89). En el primer experimento, la fotografía pasa a ser un fotograma, pues al ser manipulada y dispuesta en un orden determinado cumple con el objetivo asignado, el fotograma es usado como un instrumento de análisis del movimiento.

Los fotogramas en movimiento nos llevan entonces a hablar del cine. Entre la fotografía y el cine la diferencia no solo radica entre lo quieto y lo dinámico, también implica una lectura diferente de ambos conceptos, es decir, puede leerse el cine tanto como la fotografía. La fotografía, como nos dice Barthes (2010, 39), exige un letargo para su interpretación. El cine, por su parte, exige un recorrido dinámico: «El cine suprime

esa relación única entre sensación y recuerdo que forma la “realidad”, y que la escritura tiene por objeto eternizar» (Bellour 2009, 73). A pesar de que el cine suprime esa sensación de vacío, este aporta una concepción del tiempo como algo manipulable, es decir, es a través del cinematógrafo que tenemos la capacidad de alterar y controlar el tiempo. Por otro lado, en el texto *El cine*, Antonin Artaud apunta a que este tiene su propio «punctum» que consiste en aquella desviación de la mirada, es así que el detalle más pequeño o el objeto más insignificante «toman sentido y una vida que les pertenece absolutamente» (Artaud 1973, 13).³ La mirada de Artaud sobre el cine evoca la concepción que Epstein tenía respecto al cinematógrafo: es a través de la máquina que es posible dar vida a lo que parece inerte, y dar muerte a lo que parece vivo, y así «descubrir el movimiento y la vida en lo que se tenía por inmutable e inerte» (Epstein 2015, 32),⁴ es decir que la manipulación del tiempo en el cine puede, por ejemplo, espiritualizar y vivificar cada detalle a través de la aceleración, o materializarlo y mortificarlo a través de la ralentización (Epstein 2015, 33).

Cuando el espectador ve la película, se ponen en acción dos tipos de tiempo: el primero consiste en la cantidad de tiempo a la que hace alusión el argumento de la película, es decir, cuánto tiempo toma la historia para su desarrollo. Miremos por ejemplo *El Arca rusa*, de Aleksandr Sokúrov, la temática atraviesa tres siglos de historia rusa. En cambio en el filme *La soga*, de Alfred Hitchcock, la historia se despliega durante una tarde. Es importante resaltar que ambas películas tienen la similitud del uso del plano-secuencia, que da una noción diferente del tiempo en cada caso. El uso del plano-secuencia enuncia una aparente continuidad del argumento y, por otro lado, lo somete a una compresión del tiempo: en *El Arca rusa* se comprimen años y en *La soga* se comprimen horas, y podemos advertir continuidad narrativa en ambas.

El segundo tipo de tiempo hace referencia a cuánto demora el espectador en ver la película, es decir cuánto dura la proyección de la exhibición. El largometraje, cortometraje y micrometraje son tipologías del cine de acuerdo a su duración; sin embargo, no es mi intención entrar en detalle en esos «minutos», me inclino más por detenerme en el contenido que cada uno posee según su tipología. Bajo una narrativa de influencia aristotélica, estos tres patrones de filmes se pueden ejemplificar así: un largometraje es una gran historia hecha a partir de pequeñas historias como lo es la novela en la literatura; un cortometraje es una de esas pequeñas historias como ocurre en el cuento también en la literatura; y un micrometraje es un momento subrayado de alguna pequeña historia, este último puede compararse con un poema, el cual evoca imágenes e instantes.

Partiendo de estas comparaciones entre literatura y cine, encontramos que no solo importa el contenido (aquello que se narra) sino también la forma en cómo se narra. «La primera característica del *folk-tale* es la economía expresiva; las peripecias se narran teniendo en cuenta solo lo esencial; hay siempre una batalla contra el tiempo» (Calvino 2008, 50). La economía expresiva apunta al ritmo con el que el cuento debe ser narrado; entre más dinámica es la narración más curiosidad tiene el espectador por saber la continuidad del cuento. No es gratuito que a la hora de hacer cierto tipo de poemas se insista tanto en el número de palabras y sílabas de cada verso, el poema es un montaje métrico para que sea acorde con el ritmo que se lleva.

La estructura del Haiku, por ejemplo, según la RAE, se define como composición poética «que consta de tres versos de cinco, siete y cinco sílabas respectivamente» (RAE, 2016). El idioma japonés consta de tres alfabetos, el hiragana, katakana y kanji: los dos primeros alfabetos están compuestos por sílabas, es decir, que a diferencia del español ellos no cuentan con consonantes como unidad (exceptuando la /n/), sino con sonidos silábicos. El kanji proviene de los ideogramas chinos, pero al usarlos en japonés cada ideograma corresponde a una idea o imagen. El nombre apropiado para las «sílabas» en el Haiku es «mora», es por ello que «el haiku tradicional se compone por diecisiete moras (unidades que miden el peso silábico), distribuidas respectivamente, que representan una yuxtaposición de imágenes o de ideas que refieren, específicamente, una estación del año» (Hernández 2012, 76). La temática del haiku se basa en la observación de la naturaleza —entiéndase por naturaleza el mundo exterior, todo aquello que rodea al poeta— y en la inmediatez de la escritura para capturar la frescura con que se ha observado el mundo natural y plasmarlo con la misma emoción en palabras.

Miremos por ejemplo los haikus de Chris Marker donde encontramos tres «video haikus» *Petite ceinture* (1 minuto), *Tchaika* (1 minuto y 29 segundos), *Owl gets in your eyes* (1 minuto 10 segundos). En esos videos cortos no existe narración alguna sino acciones, por ejemplo, «*Tchaika* Marker muestra, imágenes semi-abstractas del río Senna, que fluye espesamente a través del puente y los árboles» (Lupton 2005, 192). En *Owl gets in your eyes*, el haiku mezcla con transparencia dos imágenes: la acción de fumar de una mujer y el vuelo de un búho. En *Petite ceinture*, la imagen presentada es de una vía ferroviaria y el cambio es casi imperceptible por el movimiento de los árboles. Los tres haikus están hechos de maneras diferentes

en cuanto a la forma que el video es presentado. De lo que trata, en este caso, es de capturar el instante de la acción y plasmarlo en la imagen de video. El intento de trasladar la concisión temporal y la intensidad reflexiva de los haikus al video que hace Chris Marker es un ejemplo de cómo se posibilita el sentido de la experiencia sintética de tiempo en el micrometrage. En relación con todo lo anterior, el GIF se puede definir como un poema visual en el que las imágenes pueden traducir detalles, pequeños fragmentos de acciones que resultan interesantes o señalados como importantes.

El concepto *micrometrage* empezó a tomar fuerza en los años 1990, cuando la pareja de artistas Rebecca Barten y David Sherman abrieron un espacio de exposición llamado «Total mobile home microcinema» en el sótano de su casa en San Francisco. La finalidad de este proyecto consistía en reducir el espacio entre el público y la obra de arte para generar un público más activo, a través de la muestra de videos caseros que realizaban diferentes personas. Los videos presentados eran pequeños filmes realizados de manera autónoma, es decir, que fácilmente una persona podía ser el director, el actor, el productor, todo en uno. Esto no es algo innovador teniendo en cuenta que ya había pasado la nueva ola francesa donde se venían haciendo este tipo de producciones «independientes», autores como Jean Cocteau o Jonas Mekas se consideraron como *filmmakers* no profesionales.

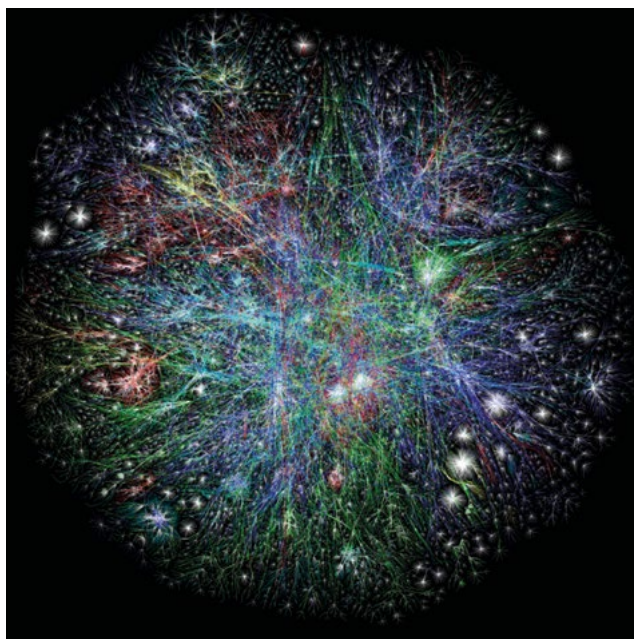
Cabe preguntarse ¿el GIF funciona como una serie de fotogramas o es un nuevo tipo de cine como el micrometrage? De ser posible, el GIF puede estar entre los fotogramas y al servicio de una narración o a modo de registro de una acción. Podemos ver el ejemplo del trabajo que realizan los artistas Jamie Beck y Kevin Burg; el uso del GIF en su trabajo es una mezcla entre la fotografía como una imagen estática y, al mismo tiempo, hay un detalle de un mínimo movimiento continuo en la foto. Ellos optaron por clasificar su trabajo como *cinemagraph* o fotografía animada.⁵

El GIF crea su propio tiempo, es sobre este que debemos caracterizarlo y no tratar de aprehenderlo de manera extrínseca a él. El GIF es una «burbuja» que condensa en sí misma dos características respecto al tiempo, es intemporal y atemporal. Es intemporal pues cumple efectivamente con el ideal asignado a la fotografía y las máquinas de movimiento perpetuo: no es afectado por el paso del tiempo ni en su durabilidad, ni en su reproducción (como ya habíamos visto). Es atemporal pues no es ubicable en unas coordenadas específicas de su soporte, la red; el GIF viaja simultáneamente a través de los múltiples nodos que conforman Internet y pese a que está en todas partes, por decirlo así, no está en ninguna.

PALABRA,

¿ME LEES O ME ESCUCHAS?

Así como en las leyes físicas es inconcebible pensar un tiempo fuera de un espacio, del mismo modo en el caso del cine «toda representación del espacio está automáticamente dada con su valor tiempo, es decir que el espacio es allí imposible de concebir fuera de su movimiento en el tiempo» (Epstein 2015, 73). Además de los modos propios de operación del tiempo, el GIF pone en juego un cierto espacio que le es propio. Independientemente de que el GIF sea una serie secuencial de fotografías o una especie de micrometrage, este posee un espacio que le es común a ambas maneras de verlo: cuando abrimos un GIF en una pestaña nueva, este está enmarcado en un cuadrilátero, usualmente aparece en la esquina superior izquierda de la pantalla con fondo blanco, y otras veces aparece en el centro de la pantalla con fondo negro. Al igual que en la foto y en el cinematógrafo, todo aquello que no esté dentro del encuadre no es visto por el espectador. La multidimensionalidad que ofrece este cuadrado abarca desde el *zoom-in* de una bacteria hasta el *zoom-out* de una galaxia. Para caracterizar el espacio que le es propio al GIF es necesario que nos dirijamos al medio que soporta su formato, este es, Internet:



[**Figura 1.** Fotografía del «mapa de Internet».]

Fuente: <http://www.opte.org/the-internet/>.

La página de internet www.opte.org es un proyecto cuyo propósito es el de representar cómo funciona el mundo de Internet:

Este proyecto fue en principio un generador de una imagen (o mapa) del internet. Básicamente desde el inicio, el Internet es una vasta constelación de redes que de alguna manera están interconectadas y permiten, relativamente, la comunicación de información, suena evidente dibujar líneas de un punto a otro (<http://www.opte.org/about/>).

La Figura 1 es uno de los mapas ofrecidos por la página, fue tomada en noviembre 22 del 2003. En cuanto a la Figura 2, corresponde a una fotografía tomada por la NASA el 27 de mayo del 2016, son estrellas de la constelación de Vulpecula.

Las diferencias de ambas fotografías —en tanto imágenes— están determinadas por los elementos de fondo, figura, composición y color: ambas imágenes poseen un fondo oscuro, en el que se encuentran puntos grandes y chicos (en el caso de la constelación son estrellas, en el caso del mapa de Internet son puntos de conexión a la red). Aunque la imagen de la NASA presenta una forma más orgánica y la imagen del mapa está hecha de una forma más lineal, ambas responden a la forma de un rizoma. Según Deleuze y Guattari en su libro *Rizoma*, un rizoma no es una estructura fija e inamovible en la que todo responde a una estructura central, sino, más bien, es una forma flexible que es dada al cambio; en otras palabras, el rizoma no es un calco sino un mapa: «El mapa no reproduce un inconsciente cerrado sobre sí mismo, sino que lo construye» (Deleuze y Guattari 1997, 31). El rizoma es un sistema modular en el que hay multiplicidad de puntos en conexión y cada punto es diferente de otro; así mismo, los puntos pueden generar nuevos puntos de conexión y desconexión.

Con la ayuda de la anterior analogía podemos deducir una segunda característica del GIF, examinemos el siguiente caso: para que una persona pueda comunicarse en el espacio exterior necesita de un medio para poder hacerlo. En este no hay medio alguno para que el sonido sea transmitido de un lugar a otro, es por ello que los astronautas necesitan teléfonos para poder comunicarse. La carencia de sonido que tiene el GIF no es solo por su formato, sino también por el medio en el que está flotando: el espacio virtual de Internet.



[**Figura 2.** Fotografía de la constelación Velpecula.]
Fuente: <http://www.jpl.nasa.gov/spaceimages/details.php?id=PIA13500>

SÍSIFO

DURMIENTE

EN EL TEXTO *La inteligencia de una máquina*, publicado en 1946, Jean Epstein hace uso de un cuento y recurre a la metáfora del sueño para explicar cómo el fin es igual a la causa y cómo la causa es igual al fin:

El durmiente sabe, sin saber por qué, que es absolutamente necesario apresurarse a través de las dificultades y los peligros del tráfico de una inmensa ciudad. Con su esfuerzo, llega frente a una casa de la que comprende de inmediato que era la meta. Todavía hay altas, largas escaleras a subir en semi-vuelo, para alcanzar pasillos que se enredan que retrasan al recién llegado, prisionero de una angustia; pero estos aceptan desembrollarse, conducen a una puerta, frente a la cual ya no queda más que apoyarse sobre el botón del timbre. Ese timbre provoca el despertar y corresponde, en la otra realidad recobrada, al alboroto de un despertador, activado ya desde hace algunos segundos (Epstein, 55).

La historia de Epstein evoca tanto imágenes visuales como sonoras, y es dentro de este último grupo de imágenes que la fusión del sonido del timbre/despertador es el elemento que efectúa un punto de quiebre dentro de la historia. Siguiendo a Epstein, el tiempo que demora el durmiente en pasar del sueño a su propia realidad es un «delay», ya que el sonido es multiplicado y retardado, es el tiempo necesario para diferenciar el sonido del timbre del de un despertador. El sonido del timbre es el fin del sueño y, paralelamente, es la causa del despertar del durmiente. La configuración cíclica del GIF permite que su contenido genere una ilusión de continuidad en analogía con el sueño: el timbre es la continuidad que pasa

del sueño a la realidad; para el GIF el «delay» es el medio y fin necesario para una continuidad de lo que nunca va a terminar y tampoco empezar.

Supongamos el caso hipotético en el que el sonido del timbre no se asemeja al de un despertador, sino al pitido que emite un carro en el sueño (el carro en el que el durmiente afronta las «dificultades y los peligros del tráfico de una inmensa ciudad» (Epstein, 55). El sonido conlleva así a una ininterrumpida circularidad ya que cada vez que toca el timbre vuelve a donde estaba en un principio, el tráfico. El durmiente viaja en un aparente retroceso/avance temporal ya que este va a estar en un infinito agotamiento entre el tráfico, las escaleras, los pasillos y la puerta que nunca va a abrir. En el cuento de Epstein el sonido es un objeto ambiguo: en el primer caso, nos remite a los objetos del timbre y el despertador, aquí el timbre se confunde con el pitido de la alarma. El caso del segundo durmiente es el de una suerte de GIF, un durmiente que nunca va a despertar, porque su sueño no permite el paso de un estado onírico a un estado real. Con el fin de ejemplificar este caso de otro modo evoquemos la imagen de mi durmiente como un sujeto que camina en círculo, en el mismo sentido en que van las manecillas del reloj. Como él es víctima de su propio sueño, su caminar es indefinido porque sus pies no pueden indicar el comienzo y final de la circunferencia por la que camina. Cuando hablo de un «aparente retroceso/avance» estoy apuntando a esa imposibilidad de indicar un principio y un fin al caminar. Tanto el sueño de mi durmiente como el mismo durmiente no «caminan» hacia atrás, el sueño y la acción de caminar se repite. La continuidad del GIF consiste entonces en un *loop*, en un eterno caminar.

Los GIF animados son un buen ejemplo para personificar tanto al sueño como al durmiente, no solo en el sentido de un movimiento «sin fin», sino que es la misma acción constante lo que hace que sea un tipo de imagen en movimiento perpetuo. A pesar de que todos los GIF son cíclicos (en lo formal), el contenido de este primer grupo de GIF es a su vez un *loop*, de manera que no podemos identificar un comienzo y un final. El objeto de estudio de la animación (la acción) es lo que hace que este mismo sea el medio y fin mismo del movimiento perpetuo.

La animación es una categoría audiovisual cuyo trabajo consiste en la observación del movimiento y su descomposición. Independientemente

de la técnica que se use para animar (*stopmotion*, rotoscopia, dibujo animado, etc.), la animación consiste en fragmentar el movimiento por medio de los fotogramas que componen una película y poder detallarlos. Los verbos indican acciones y las acciones son el objeto de análisis de la animación. Tomemos, por ejemplo, el volar de un ave, si lo descomponemos notaremos que las alas del pájaro en algún momento están por encima de su torso, después llegan al mismo nivel de su torso, y por último están debajo de éste. Cuando un GIF animado presenta una serie de fotogramas en el que las alas de ave varían de posición, y se repite la secuencia de arriba abajo y de abajo a arriba, obtenemos un vuelo perpetuo del animal.

EL DURMIENTE DESPIERTA

NO TODOS los GIF trabajan bajo la misma continuidad del *loop* en cuanto a su contenido. Existe un segundo grupo de GIF cuya mecánica del tiempo es diferente. Retomemos el cuento propuesto por Epstein y la figura del durmiente que camina en círculo. Tal como pasa en el cuento, el durmiente se despierta por el sonido del timbre/despertador, volvemos a través de ese quiebre sonoro del relato. Supongamos que esta persona después de despertarse desayuna, se viste, va al trabajo, almuerza, sigue trabajando, regresa a casa, ve algún programa en la televisión, toma un vaso de leche y se va a dormir, vuelve a tener el mismo sueño, despierta y sigue la misma rutina del día anterior. El círculo por el que camina la persona tanto dormida como despierta es el mismo círculo, solo que cuando está dormida camina en el mismo sentido de las manecillas del reloj y cuando está despierta camina en dirección contraria. La acción de despertar y dormir es el punto de partida y llegada; dentro de la circunferencia en la que camina el durmiente es en donde sabemos el inicio y el final del círculo inscrito.

El elemento que permite que haya cine es el montaje: es la recolección y organización de las imágenes para hacer elocuente una película. Es a partir de la articulación de imágenes que se evidencia el tiempo y una narración de la película. La función del montaje en el cine, en primera instancia, era invisible, es decir, a lo que se le consideraba más importante era el contenido de la película (la narración), mas no la forma. El segundo grupo de GIF contiene aquellos elementos en los que notamos que hay un pequeño salto de un fotograma a otro. La imagen sigue siendo cíclica pero su «montaje» es perceptible, ya que es evidente el corte entre el último y primer fotograma. Consideremos que el primer fotograma es el del ojo que se cierra y el último es cuando un personaje se levanta de la cama. Si suprimimos el tiempo en que demora su rutina, se genera entonces una elipsis. Recordemos que la rutina es la distancia circular que debe caminar la persona para arribar a su punto de llegada y partida para empezar el recorrido contrario mientras duerme. Por lo tanto, si se borra todo ese recorrido se genera un salto de tiempo y distancia. Ese salto es un retroceso de tiempo. El retroceso de este tipo de GIF no se observa como un caminar para adelante y después un caminar para atrás. Es por eso que podemos señalar el comienzo y el final del GIF.

En términos audiovisuales clásicos, la posproducción es la última etapa por la cual pasa el filme. Primero se debe crear el material (secuencia, tomas, planos, etc.) para después organizarlo y montarlo (edición), es aquí cuando el montaje se materializa para narrar la historia del filme. Siguiendo una cinematografía canónica el montaje es el último paso para concluir la obra.

Dentro del amplio contenido que puede tener un GIF, encontramos algunos instantes de películas o videos. Es decir, fragmentos recortados, sacados de su contexto original, y mostrados como un elemento aparte. El ejercicio de «apropiación» que se ejerce en la fragmentación de la película y/o video forma una parte de su esencia. Este tipo de GIF no parte «de la página en blanco, sino de la palabra articulada [...] Se parte de productos que de algún modo ya circulan en el ámbito de la cultura» (Arias 2012, 165). Es por ello que cuando vemos esta especie de GIF podemos señalar su «montaje», pues lo relevante aquí no es el *loop* sino el detalle: «una desviación de la mirada» como bien dijo Artaud con relación al cine. Lo que se busca es inmortalizar ese detalle a través de la imagen de movimiento perpetuo.

IMAGEN: TE LEO

LOS «MEMES de Internet» son una forma de interacción social usada para hacer referencias culturales o para describir de forma irónica o divertida acciones cotidianas (<http://www.jornada.unam.mx>). Este tipo de GIF cumple con la transmisión de un mensaje, puede ser realizado o bien como GIF animado o como GIF fragmentado. En el ensayo «Mutaciones del autor y del espectador en medio de la transformación de las tecnologías audiovisuales» de Mauricio Durán, el autor hace énfasis en la importancia del fácil acceso de instrumentos que permiten grabar contenidos audiovisuales y subirlos a Internet a través diferentes plataformas. Este proceso lo califica como un proyecto «democratizador». Los GIF que son «memes de Internet» tienen el objetivo de «ampliar fronteras del conocimiento y atender las necesidades expresivas comunicativas de una mayor población humana» (Durán 2012, 102). El «conocimiento» y las «necesidades comunicativas» son dos elementos que comparten este grupo de GIF.

El sitio web www.makeagif.com es una de las tantas plataformas con el objetivo de facilitar la creación de un GIF. Hay diversas opciones para hacerlo, cargar foto por foto, seleccionar una secuencia de alguna categoría visual (video o película), hacerlo desde una cámara web, o simplemente subir el archivo «.GIF». Si se quiere transmitir conocimiento o información acerca de algo por medio de un GIF, se debe tener en cuenta que la información debe ser sintetizada y directa. Hagamos una comparación de este tipo

de GIF con una micropresentación de Powerpoint: en primer lugar, cada diapositiva contiene frases breves relacionadas con una imagen. En segundo lugar, si prestamos atención a la manera como está compuesta esta aplicación, tenemos una pantalla en la que podemos ver la diapositiva actual donde estamos organizando la información (imágenes, palabras, mapas conceptuales, etc.), al lado izquierdo tenemos el desglose de diapositivas. Si cada diapositiva es comparable con un fotograma y cada vez que vamos pasando de una diapositiva a otra vemos el movimiento en la pantalla grande, ¿se podría considerar esto una animación casera? Este tipo de «hacer casero» que deriva del inglés *homemade*, al que me refería en el primer apartado de este ensayo, es un componente característico del GIF.

El micrometraje y los *filmmakers* no profesionales hacen parte también del GIF. Tenemos entonces dos subcategorías del GIF: por un lado, la primera categoría está compuesta por aquellos que son hechos con el propósito de comunicar un conocimiento o un mensaje. El propósito de la segunda categoría encaja con los «memes de Internet», estos responden a las necesidades expresivas a las que se refiere Durán. El texto —la palabra— es importante para los «memes de Internet» ya que contextualiza el chiste o parodia del GIF. Para ambos grupos de GIF la palabra es importante, ya que es la que indica, ilustra y/o explica lo que pasa en la imagen. Sin el texto, nos situamos frente a los GIF fragmentados. En este punto la descontextualización y re-contextualización de la imagen está indicada por el texto.

SHUT

Los GIF pueden ser clasificados según su contenido y su forma, en ambos encontramos dos casos. Respecto a su forma: si cumplen con la condición de ser bucles indeterminados son GIF animados; si, en cambio, consisten en la exaltación de un detalle, en el cual hay un desfase entre su inicio y su fin, son GIF fragmentarios. En cuanto a su contenido: los GIF bien pueden ser el medio con el que se expresa una información, o pueden ser el medio de la expresión individual siendo el soporte de los «memes».

Las imágenes en movimiento del GIF son accionadas por la fuerza de un clic. El GIF es una burbuja que contiene dichas imágenes en un tiempo que le es propio. Esta burbuja vaga a través del espacio cibernético, replicándose y reproduciéndose en los millares de nodos que lo componen. A través de la delgada membrana de su «encuadre» observamos los micro-instantes, detalles del movimiento, de los cuales no podemos hacer parte, más allá de ser espectadores.

DOWN

AGRADECIMIENTOS

Ricardo Toledo, Mauricio Durán, Juan Sebastian Martín-Leyes, Diana Acosta.

NOTAS

- 1 El *microblogging* es una forma de comunicación en las redes sociales, que permite al usuario usar mensajes cortos ya sean fotos o breves textos. Instagram y Twitter son un ejemplo de ello.
- 2 Los fundamentos de la segunda ley de la termodinámica se encuentran en el concepto de la entropía: es la propiedad que señala la dirección natural de un sistema térmico. Bajo este concepto se explica la definición de cambio de la entropía: «El cambio de la

entropía de un sistema, cuando a un proceso reversible a temperatura constante se le añade o quita una cantidad de calor (Q)» (Wilson, Buffa, Lou 2007, 410).

- 3 La primera edición de *El cine* fue publicada en 1961.
- 4 La primera edición de *La inteligencia de una máquina* fue publicada en 1946.
- 5 Para ver su trabajo se puede dirigir a la página web <http://cinemagraphs.com/>

REFERENCIAS

- Arias, Juan Carlos, Camilo Cogua, José Alejandro Llpez y Ángelica Piedrahita. *Codificar /decodificar prácticas, espacios y temporalidades del audiovisual en Internet*. Colombia: Editorial Pontificia Universidad Javeriana, 2012. Artaud, Artaud. *El cine*. España: Alianza Editorial, 1973. Barten, Rebecca y David Sherman. *Mobile home cinema*. Recuperado el 5 julio de 2016. www.mobilehomecinema.com
- Barthes, Roland. *La cámara lúcida*. España: Paidós, 2010.
- Bellour, Raymond. *Entre imágenes fotos, cine, video*. Argentina: Colihue, 2009.
- Brodianski, V.M. *Móvil Perpetuo antes y ahora*. 1990. <http://www.librosmaravillosos.com/perpetuum/> Calvino, Italo. *Seis propuestas para el próximo milenio*. España: Siruela, 2014.
- Deleuze, Gilles. *Rizoma introducción*. España: Pre-textos, 1977.
- Epstein, Jean. *La inteligencia de una máquina*. Argentina: Cactus, 2015.
- Hernández, Christian Emmanuel. «Haiku: tradición poética de Japón». *La colmena* 73 (2012): 76.
- La Jornada. Meme de Internet. Recuperado el 6 de octubre de 2016. <http://www.jornada.unam.mx/>
- Lupton, Catherine. *Chris Marker memories of the future*. United Kingdom: Reaktion Books, 2005.
- Lyon, Barret. The Opte Project. Recuperado el 15 agosto de 2016. <http://www.opte.org/about/>
- Real Academia Española. Diccionario de la lengua española (23 ed.). 2014. <http://www.rae.es/>
- Wilson Jerry, Anthony Buffa y Lou Bo. «Termodinámica». En *Física*. México: Pearson Prentice Hall, 2007.

FOTOGRAMAS

- Marker, C. (Productor). Trois video haiku. 1994. De <https://www.youtube.com/watch?v=GkIDtfgZKj4>

FOTOS

- Opte project. The Internet 2003. 2003. <http://www.opte.org/the-internet/>
- NASA. The little fox and the giant stars. 2016. <http://www.jpl.nasa.gov/spaceimages/details.php?id=PIA13500>